

最新小班游戏教案课后反思 小班游戏教案及教学反思买水果(汇总10篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

小班游戏教案课后反思篇一

活动目标

- 1、发展幼儿钻、爬、跑、跳的能力及动作的灵活性、协调性。
- 2、培养幼儿练习钻、爬、跑、跳的兴趣，调动幼儿参加体育活动的积极性。

活动准备

- 1、红色小脚印对、红色积木5个、垫子3个、蓝色大圆6个、黄色小圆5个。
- 2、粉色垫子6块、单元积木4个、双元积木4个活动场地。

活动过程

一、幼儿听着音乐在老师的带动下做热身运动。

通过情景导入游戏的玩法和规则要求。

去看望小熊的时候，我们可以带一点小熊爱吃的水果，小熊看到那么多好吃的水果，它的病肯定很快就好了。

三、游戏过程

1、幼儿扮小动物，成六队面一个跟着一个进行游戏。

2、游戏开始，教师说：我们去看望小熊的时候首先我们要绕过红色小火焰，然后走过冰冻小脚丫，爬过绿色小山洞我们就可以看到小熊了，回来的时候呢，我们要走过彩色呼啦圈，爬过粉色幸福毯，踩过七彩独木桥回到出发点。

可是小朋友们，一个水果够不够小熊吃（不够），那小朋友们你们就要多送一点水果给小熊，这样小熊吃了水果就会快一点好了，就可以和小朋友们做游戏了。

四、放松活动

孩子们，给小熊送水果，小熊很高兴，想邀请你们一起跳舞，让我们一起跳起来吧！幼儿在老师的带动下活动活动四肢，做放松运动。

活动延伸

幼儿回家后与小伙伴继续玩小汽车运水果的游戏。

教师小结：今天小朋友们一起给小熊送水果，小熊很开心，老师也很开心，游戏中小朋友表现的也非常好。所以呢表现好的小朋友回去一人一个五角星。

游戏规则

1、听到信号后，第一名幼儿才能出发。

2、一个跟着一个游戏。

3、每个幼儿必须把水果送给小熊后才能跑回本队。

4、每个幼儿一次只能送一个水果。

教学反思：

游戏是最适宜于促进幼儿主体性和个性化教育的形式，因此，教师应积极地将理念转化为行为，注重在活动中观察、捕捉幼儿的兴趣，把握时机及时引导，促使孩子们更深入进行游戏，让孩子在健康游戏中得到更多的发展。

小班游戏教案课后反思篇二

活动目标

- 1、初步理解故事内容，感受文学作品的趣味性。
- 2、理解动词：摘、拉、推、塞。

难点：

理解动词：摘、拉、推、塞。

活动准备

- 1、配套挂图及《幼儿画册》。
- 2、活动室里布置了各种果树、葡萄架、西瓜地，上面悬挂或摆放幼儿可采摘到的平面或立体的水果。
- 3、小推车每组1辆。

教师行为

- 1、初步欣赏故事。

(1) 以“见过水果搭成的小屋吗”引发幼儿的兴趣。

(2) 出示挂图欣赏故事[xugu12

(3) 提问：故事的名字叫什么？为什么熊妈妈和小熊住在水果屋里？

2、感受文学作品的优美与趣味。

3、师幼看图一起讲故事，感受与朋友分享的乐趣。

活动反思：

游戏是孩子的.生命，在活动中融入游戏，能让孩子由被动地接受变成主动地学习，从原本听故事的角色转换到故事的主人翁，充分体现了幼儿的主体性地位。在师幼互动中故事不再是干巴巴的讲述而是生动的表演，表演过程中鼓励幼儿用所学的短句来表达自己的想法，也是为检验孩子本次活动的效果，而这也是本次活动的难点。

不足：

1、语气语调方面还需要多加注意，尤其在讲故事时应注意抑扬顿挫，表情也还要更加生动。

2、在面对幼儿的回答时要注意引导，有时候幼儿的回答我会接不住，在这方面还需要多学习、多向老师们请教。

小班游戏教案课后反思篇三

目标：

1、熟悉音乐旋律，尝试双手同时在铃鼓上随乐一下一下地演奏。

2、通过找害虫的游戏情境及教师的语言提示，能随乐用乐器

表现青蛙跳，用动作表演躲猫猫和吃虫。

准备：

- 1、拴好绳子的铃鼓16个。
- 2、16名幼儿围成半圆坐。
- 3、音乐《快乐的一只小青蛙》
- 4、小池塘图片、稻田图片。
- 5、彩虹伞。

过程：

一、故事导入。

师（出示池塘背景图）：今天天气真好呀！青蛙妈妈要带小青蛙宝宝们出门去玩。我们跳呀跳呀，跳到池塘里，与妈妈玩捉迷藏吧！咦，看见一条小虫子，啊呜一口吃掉它。

二、动作创编。

三、教师带领幼儿随乐律动。

师：小青蛙在哪里啊？哪个小朋友找到了？

师：现在我们去找一个虫子吃吃吧！（教师再次带领幼儿随乐律动。）

师：咦？这次我们吃到了一条什么虫子呢？

师：又发现一条虫子，我们快去吃掉它！（教师第三次带领幼儿随乐律动。）

小结：虫子和青蛙都隐藏在小池塘图片中，露出身体一部分方便幼儿寻找。

四、乐器加入。

1、教师出示乐器，并引导幼儿使用乐器。

师：你知道吗？我们每只小青蛙都有一片小荷叶呢！现在妈妈这里有一片小荷叶，妈妈先把小荷叶慢慢地挂起来，你看妈妈哦，我会在荷叶上跳啦！

2、幼儿尝试使用乐器。

师：小青蛙，你们会在荷叶上跳吗？拿出你们的小荷叶挂在脖子上。（教师检查铃鼓佩戴情况。）

五、增加新的游戏情境：稻田里捉虫子。

师：接下来我们要去帮农民伯伯到田里去捉虫虫了，农民伯伯的田里啊，有虫虫了，要请青蛙宝宝们去帮忙啦！虫虫到底长在绿色的田里还是黄色的田里，我也不知道，我们等下来找找看吧。

（游戏4遍，每次结束请一位幼儿上去找一块颜色的田反过来看有没有虫虫。）

师：原来虫虫都生活在什么颜色的稻田里呀？（绿色）

六、放松。

师：农民伯伯说要奖励你们一朵五彩田田，我们到五彩田田上来捉虫虫。请宝宝们起立，站到五彩田田的边边上。

师：现在请青蛙宝宝们轻轻跪在五彩田田上。（游戏1遍）师：捉到虫虫高兴吗？

师：虫虫捉完啦，请宝宝们把捉虫虫的神器拿下来，轻轻地放到妈妈这里。

实录：

一、引入

t呱呱，我是谁啊？

s小青蛙。

t对了，我是青蛙妈妈，你们是？

s青蛙宝宝

s捉虫虫。

t对了，最后我们要捉虫虫。

s摸摸肚子

t哦，那我们就在肚肚上跳一跳。

二、律动（师带幼儿共同游戏一遍。

语言提示：捉住了一只小虫虫，啊呜一口吃掉它。）

t刚我们在哪里跳啊？

s肚肚。

t那你们还想不想在肚肚上再跳一遍啊？刚刚妈妈跟你们玩了一个什么游戏啊？

s□捉虫虫。

t□哦，捉虫虫的游戏，在这个之前还玩了一个什么游戏？
（提示：教师做躲猫猫的动作，“躲”、“呱”）

t□捉迷藏，躲猫猫的游戏。

总结：

t□妈妈带你们出门，先跳，然后玩了一个躲猫猫的游戏，然后又捉虫虫了。那我们再去捉虫虫好不好？再去吃好多好多虫虫。（师带幼儿第2次游戏。）师带领幼儿强化第三段音乐的动作，语言提示：捉住了一只小虫虫，啊呜一口吃掉它。

t□妈妈说，这个池塘里藏着我家青蛙宝贝呢，你们找找它藏在哪儿啊？你们怎么发现的？

s□大眼睛。

t□青蛙宝宝，来玩躲猫猫，捉虫虫了。

t□除了肚肚上，还可以在哪里跳？

s□胸口

t□胸口，可以吗？

（师带幼儿第3次游戏）

t□吃吃看，香不香。我要请一个宝贝来帮我捉虫虫了。

师请1名幼儿上来找虫虫（隐藏在图中）

t□你怎么发现这个虫虫的？虫虫露出了什么？

t□虫虫露出了触角。

取出毛毛虫，

t□那你吃吃看香不香，你在请其他小朋友都来吃一吃。

t□刚才我们是在胸前跳的，你们还想在哪里跳一跳？

s□腿上，肩膀上。

t□那我们先在腿上来跳一跳吧。（师带幼儿第4次游戏t□谁来帮我找虫虫？（请1名幼儿上来找）

t□你怎么发现它的？

s□头露出来了。

t□这是什么啊？这是蚯蚓，弟弟你吃吃香不香？

s□香。

教学反思：

《新纲要》要求将幼儿活动游戏化，让幼儿在玩玩乐乐中学到本领，本着这个教学思想，

我能用游戏贯穿活动始终，首先创设了小蝌蚪变成小青蛙的成长过程，然后引入主题——小青蛙学本领（练习双脚并拢往前跳），接着幼儿分组练习各种双脚跳，给他们提供一个宽松、愉快的活动空间，让他们自己去体验。最后利用游戏《小青蛙捉害虫》巩固双脚跳。整节课让幼儿在快乐中学到知识、掌握技能。

本节课总体来看，教学效果明显比较成功。但是，在实际的

教学中，还存在着许多的不足，如，教学目标指向不明确（区分颜色、巩固数数可以忽略不要）。为了提高幼儿兴趣、活跃课堂气氛还可以在开始活动、练习活动、结束活动中增加音乐，使整个活动更加完美。

通过对这节课的教学反思，使我认识到了一节课中，教师深刻研究教案才能正确把握好重难点，其次是教师在教学过程的主导作用不能仅仅体现在教案的设计上，更应该在教学过程中灵活的把握教学机制。在今后的教育教学中，我将汲取这节课的教训，使自己的教学水平更上一层楼。

小班游戏教案课后反思篇四

活动目标

- 1、熟悉歌曲旋律，学习随音乐快慢变化演唱歌曲。
- 2、能在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型。
- 3、体验“木头人”的风趣与幽默，享受活动所带来的快乐。

活动准备

电脑课件，木鱼乐器一只。

活动过程

1. 复习韵律活动“红绿灯”

教师：“今天老师要带你们到音乐王国去玩，路上我们要注意交通安全，红灯停绿灯行。”

2. 学唱歌曲。

(1) 教师范唱，熟悉旋律，初步理解歌词。

教师：“音乐王国到了，我们找个地方坐下来吧。你们看木头人来了，他们在做什么呢？你们来听一听。”

“刚才你们听到歌曲里都唱了些什么呢？”

(2) 幼儿学唱

(3) 随音乐快慢变化演唱，幼儿熟练掌握歌词和旋律“刚才我们已经会唱木头人的歌了，这次木头人要和你们玩个游戏，注意听这次唱得和刚才有什么不一样？”（教师不断加快演唱速度）幼儿学习随音乐快慢变化演唱歌曲。

3. 学习音乐游戏

(1) 在教师语言引导下，集体创编木头人不同的动作造型。“现在你们都是木头人，老师说123变的’时候，每个人都要摆一个造型不动，看谁最像木头人。”

(2) 观看课件，讲解游戏规则“木头人先干什么？敲木鱼的时候木头人动没动？”

(3) 幼儿随教师清唱，用手指在自己腿上点拍木头人走的节奏。

(4) 幼儿跟着琴声，再次练习。

(5) 幼儿四散随乐玩游戏。并在教师鼓励下，寻找空间进行活动。

“木头人准备出发了，注意了这次我们会边走边唱，看谁会找空地方。”

(6) 幼儿边看课件边根据音乐快慢变化，完整游戏。

“我们来和动画里的木头人一起来玩一玩，这次更难一点，音乐会越来越怎么样呢？你们来边听边做。”

活动反思

首先是学习动作，小班音乐游戏的动作编排比较简单，单一，就是按节奏走路和摆造型，所以说设计了玩123变的游戏，通过进行的游戏，帮助幼儿可以更好的进行动作造型的创编。然后是介绍游戏规则，制定的游戏规则相对比较简单，先让幼儿观看多媒体里面的木头人的表演，激发幼儿主动参与游戏的兴趣，然后教师利用清唱歌曲的方法帮助幼儿了解到游戏的歌唱部分是根据节奏走，在敲乐器的时候是要摆个造型不能动了。是让幼儿在敲乐器的时候定住摆一个造型不动。掌握好游戏规则后让幼儿在座位上进行慢的旋律部分的动作练习，并用提示性的言语帮助幼儿记忆规则。对游戏规则的了解后提出新的要求让幼儿可以四散进行游戏。最后继续增加难度，完整听着音乐进行游戏。这样层层递进的活动一步一步带领幼儿挑战自己。最后在我们的歌唱声中，玩着木头人的游戏结束活动。整个活动中，每个幼儿在游戏的氛围中，和音乐一起唱，一起跳，一起玩，体验游戏的乐趣。

小班游戏教案课后反思篇五

活动目标：

- 1、能跟着音乐节奏创编中有趣的动作玩木头人的游戏，体验游戏的快乐。
- 2、遵守游戏规则，掌握游戏的玩法。
- 3、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。
- 4、考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。

5、体会集体合作游戏的快乐。

重点难点：

跟随节奏创编动作玩游戏

活动准备：

有玩木头人的. 经验、音乐、统计表

活动过程：

一、游戏导入，激发兴趣

1、小朋友们，还记得我们玩过的木头人游戏吗？那我们再来玩一次怎么样？

3、追问：还有一个不许笑，那到底是哪一个字的时候要摆造型？

4、小结：原来玩木头人在说到笑的时候就要停下来摆造型。

5、过渡：今天，我想和大家来玩一个音乐木头人的游戏，用音乐来玩木头人，我带来一段音乐，里面有一段特别的声音，它会告诉你什么时候要停下来做木头人了，我们来听听看！

二、熟悉音乐，了解规则

1、（播放音乐）提问：请大家来说说看，你听到的这段音乐里面有特别的声音吗？

追问：那嘟嘟嘟，很长的声音是什么发出来的？

追问：我们喇叭声响起来的时候我们要干嘛？

2、教师示范听音乐玩游戏

关键提问，我是在什么时候变木头人的呀？

回应：就是在很长喇叭声后，听到“嘟”马上变木头人。

小结：喇叭声“嘟~~~”响起是告诉我们要准备了，当喇叭声“嘟”响了就是变木头人的时候了。

3、幼儿初次尝试游戏：你们知道了，来一次怎么样？

“我们都是木头人，不许笑，不许动，123，就快变成木头人，123，就快变成木头人，嘟~~~，变！”

4、这次我要把这个游戏加大难度了，听一听，这次音乐里有几个特别的声音？自己听啊！

（播放音乐）

关键提问：连续发出的两次喇叭声音，提醒我们怎么办？

小结：有2次特别的声音，而且这2次要连续变2个不同的造型。

5、幼儿跟着音乐尝试。

三、挑战比赛，创编动作

2、进入第二轮比赛。规则变了，要听好指令来玩。幼儿尝试玩一次。

3、进行第二轮比赛。

4、进入第三轮比赛。

5、第四轮比赛，根据幼儿游戏情况及时间安排看。

活动延伸：

音乐停，每组要变一座桥。

活动反思

本游戏中要求幼儿边念儿歌边进行游戏，充分体现了语言练习的要求，教师通过游戏激发幼儿学念儿歌，在幼儿学习过程中，及时纠正幼儿的不正确发音，孩子们玩得非常开心，很快就学会了儿歌并进行了相应的创编。

小班游戏教案课后反思篇六

学习目标：锻炼控制身体活动的能力。

活动准备：轻快的音乐。

活动过程

1. 播放轻快音乐，幼儿随意走动。
3. 可以让先动的小朋友表演节目，增加游戏的趣味性。

活动建议：

- 幼儿熟悉游戏规则和游戏方法后，可以由幼儿组织活动，以增强幼儿参加活动的主动性和积极性，培养幼儿的组织能力。
- 组织者可故意做滑稽的动作或说幽默的语言，以增强游戏的趣味性，并进一步考验小朋友的身体控制能力。

小班游戏教案课后反思篇七

教学目标：

1、在学会b段木头人动作的基础上，学玩游戏《小鼯鼠和木头人》。

2、根据动作的提示，能在a段音乐的句尾处快速回到自己原来的位置上。

3、体验控制性游戏的快乐。

教学准备：

音乐、魔法棒、小鼯鼠的图片、有木头人的动作经验。

教学过程：

一、随《木偶舞曲》进场。

幼儿跟音乐随意做木头人动作。

师：今天小木头人要来跟大家玩游戏了，看一看，他来了！你们也来学一下。

二、游戏。

1、通过教师手指游戏熟悉a段音乐。

师：这是谁呀？今天小木头人就带了小鼯鼠来玩游戏。小鼯鼠可调皮了，他会在地里打洞，还喜欢在路上东跑跑，西跑跑。我们跟着音乐看看小鼯鼠的脚在干吗！

2、跟随音乐玩手指游戏，熟悉在每一句的句尾回原位规则。

用小手当小鼯鼠的脚，跟着音乐听一听，跑一跑，找到音乐停顿的地方。

3、跟随音乐玩小脚游戏，加深对规则的理解。

师：音乐放到什么时候小鼯鼠回来排好队的？现在我要你们的小脚也来玩一下这个游戏。在每段音乐的后面回来，准备好。

4、随教师唱a段音乐玩游戏，探索如何才能快速归队。

请几名幼儿尝试玩游戏。

5、随a段音乐玩游戏，尝试随音乐快速归队。

交换幼儿尝试。

6、随音乐完整游戏。

师：现在我要带所有的小鼯鼠到森林边去玩。

7、再次游戏，增加角色。

魔法棒定造型。

幼儿尝试做木偶人。

三、结束活动。

师：森林里可能会遇见谁呀？一起来听一听。赶快跑啊，快跑回家呀！哇，刚才森林里是谁呀？还可能有谁？这么多可怕的动物都出来了，我吓了一身的冷汗，你紧张吗？这次我们要跟着小木头人到别的地方去玩游戏了，别的地方可能更紧张、更危险，可能有更可怕的东西出来，所以我们要学会躲避，学会保护自己。好，全体起立，今天我们玩的这个游戏叫什么名字啊？叫小鼯鼠和木头人，回去可以跟其他的小朋友玩一玩这个游戏。今天玩的开心吗？那我们就用开心的

表情和科任老师们说再见！

活动反思：

《小鼯鼠和小木偶》是由两支乐曲组合而成。根据这两个不同的音乐性质，我设计了小鼯鼠和小木偶这两个角色，并贯穿于整个音乐活动之中。小木偶的音乐主要是帮助孩子们掌握合拍和节奏，这一段音乐中孩子们可以自由发挥，创编。而小鼯鼠的音乐则是培养孩子们动作的控制性。教师给与幼儿一定的提示，并鼓励幼儿大胆想象创编与音乐相匹配的形象的动作。最后大家共同设计成完整的游戏，真正体现了双主体。

今天的活动，采用的是渐强模式：上肢+音乐刺激—疲劳时+创编动作—再疲劳时+身体大幅动作+游戏规则，孩子们很容易就通过动作掌握了两段音乐的节奏，抢着要当木头人。在活动的最后还升华了主题，让幼儿明白躲避危险的道理。

小班游戏教案课后反思篇八

设计意图：

小班幼儿刚来幼儿园，有的孩子口齿不清，还有的孩子缺乏集体意识，不懂倾听，不理解规则。为此，我专门设计了《山上有个木头人》这个听说游戏。

活动目标：

- 1、会说儿歌《山上有个木头人》。
- 2、能听懂并理解简单的游戏规则。
- 3、能听懂指令性语言，培养幼儿的自我控制能力。

- 4、增强幼儿与同伴合作的游戏的意识，体验游戏的快乐。
- 5、让幼儿学会听口令玩游戏，锻炼反应能力和倾听能力。

活动准备：

木偶玩具一个。

活动过程：

- 1、教师出示木偶人创设情境，吸引幼儿注意力。

教师：小朋友们好。

幼儿：老师好。

（拿出木偶玩具）

教师以木偶的语气对小朋友们做自我介绍。

教师：小朋友们好，我叫木头人，我想和小朋友们玩个游戏，游戏的名字叫《山上有个木头人》。教师边拉动木偶边念儿歌，让幼儿了解儿歌内容。表演结束，教师用木偶人的语气问幼儿，“小朋友们，谁想和我玩游戏呢？那你必须告诉我，刚才我说了些什么？”引导幼儿回忆儿歌内容，学会念儿歌。

- 2、向幼儿介绍游戏规则及玩法。

（1）游戏时必须念儿歌，可以自由做动作，儿歌念完，就不许动，不许说话了。

（2）如果谁动了，就必须伸手给同伴，而同伴则拉住他的手说：“本来要打千万下，因为时间来不及，马马虎虎打三下。一、二、三。”

3、游戏时间。

(1) 教师和全体幼儿说儿歌玩游戏。

(2) 教师和个别幼儿说儿歌玩游戏。

(3) 幼儿两两为一组说儿歌玩游戏。

活动延伸：

教师：小朋友们，除了木头人，你们还见过什么材料做的人？
(引导幼儿说出稻草人，石头人等)

游戏时再进行仿编儿歌。

活动反思：

这次活动，我依据幼儿的'年龄特点设计，木偶人是孩子们喜欢的玩具，一下子就吸引住孩子们的注意力，为活动的顺利进行打下了好的基础。接着，孩子们为了和木偶人玩，都在练习说儿歌，孩子们的积极性很高，有些孩子山、三不分，我一一进行纠正，可能有点太着急，孩子反而不敢说了。

在玩游戏的过程中，大部分孩子们能说完儿歌，按游戏规则进行游戏，特别是幼儿两两分组玩游戏的时候。但是，有几个孩子怎么都不能按游戏规则来玩游戏，感觉他们好像想吸引老师的注意力，为了和老师玩游戏，故意发出声音。

小班游戏教案课后反思篇九

设计意图：

民间游戏《木头人》简单易学适合小班幼儿学习，可以锻炼幼儿的思维敏捷性，通过玩此游戏，初步培养幼儿的控制力

和想象力。希望在玩的过程中带给孩子们无穷无尽的智慧、快乐和满足。

活动目标：

1. 初步培养幼儿的控制力和想象力。
2. 培养幼儿对民间游戏的兴趣。
3. 熟悉歌曲的旋律，理解歌词内容，跟唱歌曲，提高学新歌的兴趣。
4. 在感受歌曲的基础上，理解歌曲意境。

活动重点：

初步培养幼儿的控制力和想象力。

活动准备：

老虎头饰、录音机、音乐磁带、活动前学会儿歌“木头人”

活动过程：

一、开始部分

幼儿说儿歌进入场地，走走走，慢慢走，一个跟着一个走；不超前，不掉队，我们都是好朋友。小朋友，我们一起学一学小动物走路好吗？放音乐《走路》。

二、基本部分

小朋友，我们学了一首儿歌《木头人》，背给老师们听一听。“山山山，爬高山，山上有个木头人，一不许动，二不许笑，三不许露出小白牙。”木头人是什么样的？请举手说。小朋友

说的很好，木头人是不会说话、不会笑，也不会动的。

木头人很好玩，我们一起做个木头人的游戏好不好？小朋友手拉手，围着圆圈一边说儿歌，一边走，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友赶快学木头人站好，哪个木头人表现得好，老师讲给他一朵小红花，如果谁先动，谁先说话，谁先笑，就让他表演一个节目。玩游戏三遍。

还有一种好玩的玩法，老师当老虎，小朋友当木头人跟在老虎后面一边走一边说儿歌，说到“三不许露出小白牙”时，小朋友马上停住，任意造型摆一个好看的动作，但是不能动也不能笑，谁先动或笑就输了，被大老虎抓住就让他表演一个节目或罚他停止一次游戏。幼儿游戏三至四次。教师指导幼儿控制自己的身体静止不动，提醒不跪或坐在地上。

小结：表扬爱动脑筋摆出不同造型和遵守游戏规则的小朋友。

三、结束部分

做《看样学样》活动放松身体，走向活动室。

活动延伸：

户外活动继续玩此游戏，也可以回家和家人玩此游戏。

活动反思：

通过玩游戏，幼儿对此游戏非常感兴趣，游戏效果很好，初步培养了幼儿的控制力和想象力、难度适合幼儿年龄特点，重点、难点把握较好，是值得开展的好游戏，这也是挖掘民间游戏的魅力所在。

反思出了以下几点：

1、在游戏中，有些小朋友不按规则来，每次我都过多关注那些吵吵闹闹的幼儿，提醒他们不要乱动，而时间一长，其他的幼儿也坚持不住了，也开始动了起来。在这点上，我应该给予遵守规则的幼儿表扬或者奖励小贴贴吸引吵闹的幼儿注意，让不守规则的孩子知道只有遵守规则游戏才能得到老师的奖励，从而避免了孩子有不守规则的机会。

2、在第二个环节中，规定幼儿听指令两人摆好造型定住，但有些小朋友在老师指令不断的变化中就不能保持自己的动作了。针对这点我特别关注那些两人合作摆出独特造型的幼儿，请他们出来示范给其他幼儿看，让他们知道游戏不仅仅是一个人快乐的玩，还需要和好朋友一起合作。从此，孩子们都想方设法地变换出各种造型来并能保持不动。经过这一游戏活动的组织，我知道无论在什么活动中，教师都要细心地观察孩子的表现，从孩子的角度出发，及时地调整自己的教育方向，这样在以后的教学活动中会更得心应手。

小班游戏教案课后反思篇十

设计意图

《一、二、三，木头人》是一首幽默有趣的歌曲。全曲歌词内容浅显易懂，曲调简单流畅，节奏变化鲜明，富有游戏性，特别适合小班的幼儿来开展音乐游戏活动。因为是小班的幼儿所以我设计的游戏规则就是幼儿在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型，并在敲击乐器时候保持不动。这样的设计对幼儿来说没有什么负担，利于调动幼儿的积极性。

活动目标

- 1、熟悉歌曲旋律，学习随音乐快慢变化演唱歌曲。
- 2、能在歌曲最后一句句尾处表现木头人的不同动作造型。

3、体验“木头人”的风趣与幽默，享受活动所带来的快乐。

活动准备

电脑课件，木鱼乐器一只。

活动过程：

1. 复习韵律活动“红绿灯”

教师：“今天老师要带你们到音乐王国去玩，路上我们要注意交通安全，红灯停绿灯行。”

2. 学唱歌曲。

(1) 教师范唱，熟悉旋律，初步理解歌词。

教师：“音乐王国到了，我们找个地方坐下来吧。你们看木头人来了，他们在做什么呢？你们来听一听。”

“刚才你们听到歌曲里都唱了些什么呢？”

(2) 幼儿学唱

(3) 随音乐快慢变化演唱，幼儿熟练掌握歌词和旋律

“刚才我们已经会唱木头人的歌了，这次木头人要和你们玩个游戏，注意听这次唱得和刚才有什么不一样？”（教师不断加快演唱速度）

幼儿学习随音乐快慢变化演唱歌曲。

3. 学习音乐游戏

(1) 在教师语言引导下，集体创编木头人不同的动作造型。

“现在你们都是木头人，老师说123变的时候，每个人都要摆一个造型不动，看谁最像木头人。”

(2) 观看课件，讲解游戏规则

“木头人先干什么？敲木鱼的时候木头人动没动？”

(3) 幼儿随教师清唱，用手指在自己腿上点拍木头人走的节奏。

(4) 幼儿跟着琴声，再次练习。

(5) 幼儿四散随乐玩游戏，并在教师鼓励下，寻找空间进行活动。

“木头人准备出发了，注意了这次我们会边走边唱，看谁会找空地方。”

(6) 幼儿边看课件边根据音乐快慢变化，完整游戏。

“我们来和动画里的木头人一起来玩一玩，这次更难一点，音乐会越来越怎么样呢？你们来边听边做。”

活动反思

首先是学习动作，小班音乐游戏的动作编排比较简单，单一，就是按节奏走路和摆造型，所说设计了玩123变的游戏，通过进行的游戏，帮助幼儿可以更好的.进行动作造型的创编。然后是介绍游戏规则，制定的游戏规则相对比较简单，先让幼儿观看多媒体里面的木头人的表演，激发幼儿主动参与游戏的兴趣，然后教师利用清唱歌曲的方法帮助幼儿了解到游戏的歌唱部分是根据节奏走，在敲乐器的时候是要摆个造型不能动了。是让幼儿在敲乐器的时候定住摆一个造型不动。掌握好游戏规则后让幼儿在座位上进行慢的旋律部分的动作练

习，并用提示性的言语帮助幼儿记忆规则。对游戏规则的了解后提出新的要求让幼儿可以四散进行游戏。最后继续增加难度，完整听着音乐进行游戏。这样层层递进的活动一步一步带领幼儿挑战自己。最后在我们的歌唱声中，玩着木头人的游戏结束活动。整个活动中，每个幼儿在游戏的氛围中，和音乐一起唱，一起跳，一起玩，体验游戏的乐趣。